

-- 家庭でのデジタルメディア利用 --

18.03.03-

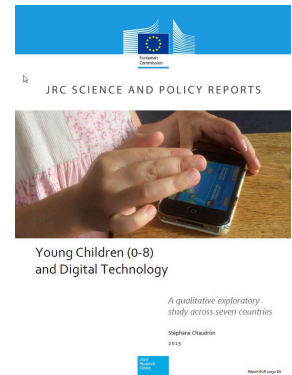


Young Children (0-8) and digital technology: A qualitative exploratory study across seven countries

- Authors: CHAUDRON Stephane ■ Publication Year: 2015
- Type: EUR - Scientific and Technical Research Reports
- Publisher: Publications Office of the European Union
- ISBN: 978-92-79-45023-5 ■ ISSN: 1831-9424 ■ DOI: 10.2788/00749

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/young-children-0-8-and-digital-technology-qualitative-exploratory-study-across-seven>

文責：佐藤朝美



<要約>

- オンラインになり、幅広いテクノロジーを使用している幼児は増加しているにもかかわらず、テクノロジーとの子供のやり取りについてはほとんど知られていない。
- この報告書では、幼児とその家族の新たなテクノロジー体験の先駆けを目指して、ヨーロッパ各国の学術パートナーから選ばれたグループと協力して設計された試験的な質的調査を行っている。
- その成果を発表し、スマートフォン、タブレット、コンピュータ、ゲームなどのデジタル技術を0~8歳までの子供がどのように関与しているかについて、国境を越えたレベルで議論する。
- 両親が関与にどれほど仲介し、リスク - 機会均衡に対する意識をどの程度まで調和させるか。
- 報告書は、親、産業界、政策立案者への勧告についてまとめている。

Executive summary

<<< Key findings >>>

1. 子供たちはテクノロジーが好きで、デジタル技術は子供の生活の不可欠な部分だが、支配しているわけではない。

- このことは、子供たちがデジタルゲームやビデオを見るのが大好きでも、他の非デジタル活動を楽しむことを意味している。非デジタル活動には、スポーツの練習、おもちゃの遊び、遊び場へ行く、自転車に乗る、プールに行くなどが含まれる。

2. 幼児は主にデジタル技術を使って楽しい時間を過ごす。

- 彼らの最も好きな活動は、テレビを見たり、YouTubeを見たり、デジタルゲームをしたりすることである。
- 子供は通常、これらの活動を行うためにタブレットやiPadを使用する。また、親のスマートフォンやゲーム機を使用することもある。ラップトップやデスクトップを参照している子どもはごくわずかである。
- インタビューされた子供の中には、タブレットやiPadを一人で使う子供が多い。
- 多くの子は、画面を移動したり、アプリケーションを開いたり、メインメニューに戻ったりすることができる。
- また、一部は、新しいゲームやアプリを見つけたり、ダウンロードしたりすることができる。
- しかし、子供は無料のゲームやアプリをダウンロードできるのは、通常、保護者はアカウントの制限を設け、子供がオンラインで購入することや不適切なコンテンツにアクセスできないようにするためである。
- 幼児はYouTubeも大好きである。彼らはプラットフォーム上で動画を見つけて視聴することができ、インタビューを受けた若者の中にもYouTubeアイコンを認識することができた。タブレット、iPad、またはスマートフォンを使用して観察できる子供のうち、ほとんどがサイドメニューから映画を選択できたが、そのすべてが検索フィールドに単語を入力することはできなかった。

3. デジタルリテラシーは子供の間で大きく異なる。

- 一般的に、幼児のデジタルスキルは（高齢の子供や大人に比べて）低く、高レベルのスキルは年長の中で観察されるという事実は変わらない。
- 一般的に、子供は、デバイスとゲームのナビゲーションのいくつかの把握している。
- 幼児がマウスまたは他のゲームコントローラを使用する必要がない場合、ナビゲーションは著しく緩和される。これは、プレイステーションや Wii などのゲーム機でゲームをすることができない（またはできなかった）最年少の子供（4歳または5歳）の場合に特に顕著であった。
- また、ラップトップやコンピュータを使用することも非常に困難であることが判明した。
- YouTube の映画やお気に入りのテレビ番組やデジタルゲーム以外の情報を見つけるために、ネットを使用することは殆どない。通常 6 歳以上の子は、流暢ではないものの、読み書きすることができる。検索スキルは低く、多くの幼い子供は両親に依頼し、探してもらう。

4. 幼児のデジタル技術の利用とスキルにはいくつかの要因が影響する。

- 家族構成、家族/親のスタイル、日常生活、さらには近隣地域などが含まれる。とりわけ、子供たちは親から見ただけでなく、他の親戚、友人、仲間からも学ぶ。
- 子どものテクノロジーに対する認識は、両親のアクセスと使用によって高度に媒介されている。これは、デジタル技術に対する彼らの経験や彼らの認識が、テクノロジーに対する親の態度だけでなく、彼らの日々の使用によっても大きく影響を受けることを意味する。
- しかし、親は影響の唯一の要因ではない。他の家族、特に年長の兄弟はもちろん、祖父母や叔父も重要な役割を果たす。特に、親のデジタルリテラシーやデジタル利用が低い場合に顕著である。

5. 例えば、歌（歌詞）、ダンスステップ、数学や外国語（例えば、英語のテレビ番組を見て第 2 言語を維持する）などを学ぶための手段として、デジタル技術を「デジタル技術」と呼ぶことはほとんどない。

- 子供の場合、デジタル技術を使用する主な理由は、楽しくリラックスし、拘束度は低いが、重要な他者と一緒に何かを行う方法（海外の愛着のある人とコミュニケーションするなど）である。
- 両親によると、彼らが子供たちにデジタル技術を利用させる主な理由は、楽しく学び、学校関連の仕事、報酬制裁戦略、タイムフィラー、ベビーシッター、時には時折、子供と一緒に何かをしている（bonding）。

6. 年長の子供（6～7 歳）のみが、Facebook、電子メール、インスタントメッセージングアプリケーションなどのコミュニケーションやソーシャルメディアの機能を認識している。

- インタビューされた子どもは、これらのサービスのアクティブユーザーではなかった。Facebook、メール、SNS 等の存在を知っていた人は、親、兄弟、または他の家族がそれを使っていて、それらを使っているのを見ていたため、知っていた。
- 唯一の例外は、サンプルの半数が使用していた Skype だった。5 つのファミリーのうちの 1 つを除くすべてにおいて、スカイプはかなり頻繁に使用されていた。これらの家族が共通していたのは、彼らが海外に親戚がいたということである（例えば、祖父母、おばさん、さらには父親）。

7. インタビューした子どもたちはほとんどなく、年長だけが、デジタル技術をより高度で創造的な方法で使用することができた。

- 例えば、若い世代の子供たちは、ビデオを撮ったり、写真を撮ったり、宿題をしったりすることができるが、技術との創造的な関わりはこの幼少時代には広がっておらず、両親によって積極的に促されていない。

8. オンラインの危険に関しては、特に「商業的」および「技術的」な危険について、子供はある程度の意識を持っている。

- 親は、幼児がオンラインでトラブルがあると考えている。主に、保護者が子どものオンライン技術の使用を制限することで上手くやれていると実感している（オンラインで過ごす時間を制限する、またはオンラインのアプリやゲームをダウンロードできないようにするなど）。
- また、この年齢のほとんどの子供が流暢に（まだ）書くことも読むこともできないので、デジタル体験が主にオフラインのため、オンラインの危険に遭遇しにくくなる。
- 一部の保護者はオンラインの危険に遭遇する子供の機会を過小評価している。親は、一般的に、子供たちが現在ではなく将来の危険について心配している。



◆ <<< Recommendations >>>



脆弱な子供達にアプローチする効果的な方法を見つけることは重要。

- パイロット研究では、幅広い家族にアプローチしようとした。私たちは、一般的に、幼い子どもの（オンライン）体

験はかなり安全で、主にオンラインではないことが多いため、「醜い裸の女性」や「ばかげたビデオ」や商業情報（通常は成人を対象、時には子供も含む）に曝されているようなオンライン体験は、サンプル数はすくなく、それほど重要ではなかった。

- 不愉快なオンライン体験した少数の子供たちを観察すると、ほとんどが社会的にチャレンジングな環境で、親が低い識字レベルだった。他は、経済的制約により子供たちがデジタル技術にアクセスすることができなかった。
- 買う余裕がなかったので、インターネットやケーブルテレビにアクセスすることさえできなかった。
- 高レベルの教育を受けていた家族の母親は、子供が年を取るにつれてデジタルから除外され、学校でより多くのデジタルリソースが要求されることを心配していた。
- したがって、より脆弱な子供やその家族の研究にリソースを投資し、これらの特権の低いグループがデジタル技術とその結果に関与する（またはそうでない）方法を探ることが不可欠である。

保護者、教師、その他の介護者（祖父母など）のデジタルリテラシーやスキル向上を支援するために、より多くの取り組みが開発されるべきである。

- 研究で見られるように、両親は、この幼い頃に子供たちがオンラインで問題が無いと考えている。これは主に、両親が子どものオンライン技術の利用状況を監視し、子どもを危険から守る能力に自信を持っていると考えているからである。
- 調査によれば、オンラインで子供を保護する場合、保護者は通常、時間と技術的制限を設定している（例えば、Appsのダウンロードや、映画のレンタルするにはパスワードを要求する）
- 不適切なコンテンツに遭遇したり、商業的に標的とされたり、プライバシーリスクが発生する可能性がある。このことから、親や教師やその他の介護者のデジタルリテラシーが必要であると考えられる。
- フルタイムで仕事をしている、またはスケジュールが忙しい両親の参加や関与を容易にすることができるため、両親や教師を対象とした取り組みは、検討する価値がある。
- 他には、幼児の親や教師に焦点を当てた練習ガイド、短期（ワークベース）トレーニングモジュール、意識啓発キャンペーンなどがある。
- そのような訓練には、デジタルテクノロジーのより創造的な使用を促進する方法や、子供が（オンライン）リスクを予防し対処するための指導と支援を行う両親を教える方法についての情報も含まれていなければならない。
- これらの取り組みを普及させ、親や教育者に手を差し伸べるために、既存の知識プラットフォーム（ベルギーのMediawijs.be など）を活用することは特に有用である。

学校はデジタルリテラシーの取り組みを支える大きな責任がある。

- 学校はすべての子供（両親）にアプローチするための独自の立場にあるため、e-safety スキルを含むデジタルリテラシースキルや知識の取得に、子どもと両親の支援に大きな責任を負うべきだ。
- これは大きな責任で、多くの教師や教育者が依然としてデジタル技術そのものに対処するための自信や必要な能力を欠いているため、学校はサポートされるべき。

教育は非常に重要。

- デジタル教育とメディア教育を扱う体系的なカリキュラムプログラムが必要。
- インタビューされた家族が言及したように、フランダースの学校ですでに生じているが、広範なイニシアチブではない。
- 非常に幼い児童の学習プログラムの一部としてデジタルリテラシーの取り組みを取り入れる可能性を模索し始める時期のようである。

インタビューを受けた親のほとんどは、デジタル技術の教育的価値についての「議論」をした。

- しかし、親子の会話は、両親が技術の教育的潜在性から実際に恩恵を受ける方法を知っていないことを示す。
- たとえば、教育コンテンツを見つけて子供と一緒に使用したり、デジタルテクノロジーのより創造的な利用を探索したりするために、より多くの指針が必要。
- したがって、保護者は学校の恩恵を受けるだろう。特に、訓練は、デジタルテクノロジーが提供するチャンス（例えば、創造性、インフォーマル学習など）を子供たちに刺激する方法を両親に導き、関連するオンラインの危険を認識して対処するのに役立つべきである親の仲介戦略上で示唆したように、親の関与を促進するために、これらのイニシアチブは、ローカルまたは職場レベルで組織できる。。

子供のデジタルスキルを高めることは不可欠

- 現在、多くの（幼い）子供たちは、デジタル技術のアクティブユーザーである。
- 彼らの多くは、若い年齢のために十分な、あるいは高度な技術的スキルを持っているかもしれないが、これらのタイプのプラットフォームでの行動の結果を理解するために、認知的または感情的に成熟しているわけではない。
- デジタル技術の肯定的、安全かつ責任ある使用を奨励するためには、子供とその親のデジタル技術を向上させるだけでなく、潜在的リスクに対する意識を高め、それに対処することが不可欠である。

幼い子供たちとその親は商業、広告、データ保護のリスクに関する知識が増えると利益を得る

- リスクに対処する適切な対処戦略を開発する上で、それらを支援することも不可欠。
- 多くの親は、オンラインの危険、特にデータ監視やターゲット広告などの「隠れた」ものを理解し、適切に評価することが難しい。
- 幼児の時期であっても、彼らとその子供たちが商業活動や広告活動をもっと意識することは不可欠。

家族は、より肯定的で、教育的で安全な（オンライン）コンテンツを子供たちに提供することで、恩恵を受ける

- インタビューを受けた一部の両親は、こうしたコンテンツを収集、共有、更新できるプラットフォームの作成を提案した。
- たとえば、安全な幼児向けアプリが見つかる場所などがある。
- 肯定的で、安全で魅力的で、子供にやさしいコンテンツを提供するためのこの可能性と他の可能性が探求されるべきである。

イノベーションはユーザーのエンパワーメントに伴う。

- 調査で観察されたように、多くの幼児はラップトップ、タブレット、スマートフォンなどの親または他の大人のデバイスを使用していることを考慮して、技術開発（オンラインの消費者行動を追跡して公開する新しい技術）を考慮する必要がある。
- このことは、子どもたちが営利目的やその他のオンラインコンテンツに遭遇したり、単に不適切なものに遭遇するリスクの懸念を提起する。

業界は、子どもの権利を十分に強化するための措置を講じるべきである。

- 特に、プライバシー、データ保護、表現の自由などの権利を子供たちに優先させ、不適切な商業的慣行や他の潜在的に有害なリスク（コンテンツ、連絡先、行動リスクなど）から保護する必要がある。

子供たちは「デザインによって」権限を与えられるべきである。

- これは、e-safety やプライバシーなどの社会技術的アプローチを「デザイン通りに」採用することで実現できる。
- また、業界では、デジタルリテラシー強化手法を自ら開発する技術に組み込むための効果的なメカニズムについても検討することが望ましい（例：純粋に制限のあるペアレンタルコントロールツールではなく、親の調停を強化するツール）。
- 他に、コンテンツラベル付けのメカニズムやレポートツールの効率性と使いやすさを向上させること、またはオンラインリスクと子供やその両親に提供するサービスに対する安全性について、簡単にアクセス可能で子どもに優しい情報を提供することが検討されている。

業界はソーシャルメディアリテラシーのイニシアチブをサポートすべきである。

- 親や教師は、あらゆる種類の話題に関する実践的な指導のためにインターネットに自然な方法で向きあう。
- したがって、これらのチャンネルは、幼児およびその親を対象としたデジタルリテラシー戦略およびキャンペーンに組み込まれるべきである。

研究者は、非常に幼い子供たちによるデジタル技術の使用に関連する、あまり探求されていない、より肯定的な側面に関するより多くの証拠を収集するよう努力すべきである。

- これには、子供や若者のデジタル技術の使用が創造性、インフォーマル学習、アクティブな文化的参加に貢献する方法が含まれる。

より多くの学際的研究が必要である。

- デジタル技術は、子供の生活や家族のさまざまなレベルに影響を与える可能性がある。
- したがって、これらの現象は多面的な視点からアプローチする必要がある。

研究は、若い子どもたち（0～8 歳）を含むすべての年齢層をターゲットとし、より少ない研究とデータが入手可能であり、社会の最も脆弱なグループも対象とするべきである。

- 年長児や10代のデジタル技術の経験についての多くの研究が発表されているにもかかわらず、幼児、特に脆弱な子供に焦点を絞った研究はほとんど無い。
- 重要な課題は、幼児を対象に研究するための適切で革新的な研究メカニズムを模索することである。



<<< Proposal of implementations >>>



幼児の使用とデジタル技術の認識に関する研究は、子どもを中心とした遊び心のある方法論を採用する必要がある。

- 幼い子供、特に5歳以下の子供は、数分以上活動に集中し続け、抽象的なレベルで推論するのが難しい
- したがって、伝統的な言葉に基づくインタビュー形式は、この若い年齢層には適切ではない。なぜなら、彼らは容易に退屈したり疲れやすいためである。
- これは、2人以上の子供が同時にインタビューされている場合に特に顕著である。最年少の人が研究者から全面的な関心を得られない場合、彼らは単にインタビューから離脱し、何か他のことをやり始める。
- したがって、幼児を扱う研究者にとって大きな課題は、一方で(複数の)子供を関与させ、他方では関連情報を抽出することができる、子供に優しいデータ収集方法を開発することである。
- そのような戦略の1つの例は、子供が自分の好きなデジタル活動に従事する、または会話を特定の話題に向けてために視覚的の手がかりを使用することである。
- このパイロット研究では、子供たちがデジタル機器と対話し、写真やカードを取ったり議論したり、好きなデジタル活動のスクリーンショットを利用することで、少なくとも部分的には幼児のデジタルライフを捕捉する貴重な戦略が立証された。
- このような児童中心の方法論の重要な構成要素であることを考えると、後続のデータ分析プロセスを促進し、強化するために、これらのセッションをビデオ録画することを推奨する。

幼児のデジタル技術の利用と認識についての研究は、柔軟な方法論を採用する必要がある。

- 子供は、生涯の最初の8年間に、数多くの認知的、感情的、体系的な発達障害に直面する。
- 結果として、0歳から8歳までのコホートの間の子供は、その好み、能力および能力が大きく異なる。
- したがって、研究者は、幼児の発達段階に適合できる柔軟な調査方法を開発すべきである。

デジタル技術の幼児の使用と認識に関する研究は、デバイスではなくデジタル活動に焦点を当てるべきである。

- このパイロット研究のインタビュープロトコルでは、デジタルデバイスに重点を置いていたが、幼い子供や保護者が自分のデジタル活動にナラティブの焦点を当てていることがわかった。
- ほとんどの場合、彼らが使用するデバイスは単なる手段です(例えば、タブレットやスマートフォンを使ってゲームをプレイしたり、YouTubeでビデオを見るなど)。
- したがって、活動に焦点を当てたインタビュープロトコルは、デバイスに焦点を当てたものよりも適切かもしれない。

デジタル技術の幼児の使用と認識に関する研究は、回答者との複数の接触から利益を得るだろう。

- この調査では、インタビューセッション全体が2~3時間続き、特に若い子供のために非常に激しかった。
- 複数の訪問は、
 - 1) 幼児の認知負荷を最小限にする、
 - 2) 家族との信頼関係を確立すること、
 - 3) 限定メンバーチェック手順として役立つことができる。
 後者は、特に研究の内部的な妥当性を高めるために重要である。

より社会的に挑戦している家庭に到達し、それに適して方法を適応させるために特別な努力がなされるべきである。

- 私たちの場合、家族を募集しながら脆弱なグループに特別な注意を払った。
- ソーシャルワーク機関を通じて彼らにアプローチしようとしたが、より脆弱な地域の学校を直接対象にした。
- また、これらの家族に、自分自身の家以外の場所で面接される可能性を提供した。これは時々問題になる可能性があるためである。家族の一人が私たちの招待状を歓迎し、学校を終えたときに子供たちが出席する放課後の学校でインタビューを行った。



<<< Introduction >>>



- この報告書は、欧州委員会の市民の保護と安全保障のためのデジタルシチズンセキュリティユニット研究所が資金提供し、調整している7か国を対象とした、より大きなヨーロッパの調査の一部である。
- 観測と解析のプロトコルは、さまざまなプロジェクトパートナーによって共同設計され、共同研究センターによって調整された。
- しかし、各パートナーは、インタビュープロトコルを適応させ、サンプル中の幼児に適した戦略や技法を探求する自

由を持っていた。

- この定性的研究は、異なるヨーロッパ諸国の学術パートナーから選ばれたグループと協力して、幼児とその家族の新しい技術の経験を探求することを目指している。
- このパイロット研究は、全体的な問題に対処するためのデータを生成した。(新しい) デジタル技術の使用によってどのような方法で子どもやその家族が権限を与えられたのか？
- 特に、以下の研究課題がこの報告書で取り上げられている。
 1. 8歳未満の子供はどのように新しい(オンライン) 技術に従事しているか？
 2. 新しい(オンライン) 技術は、どのように家族によって認識されているか？
 3. これらの新しい(オンライン) 技術(スマートフォン、タブレット、コンピュータ、ビデオゲーム、アプリなど) は、子供と両親の生活(別々に、そして家族生活全般について) において果たす役割は何か？
 4. 両親はどのようにして、(子供たちの) 子供の(オンライン) 技術の利用を(自宅で、そして/または他の場所で) 仲介しているか？彼らの戦略は建設的か制限的か？
- この国別報告書は、ベルギーで行われた6歳または7歳の子供がいる10家族、兄弟姉妹および両親と一緒に、ベルギーで行われた幼児およびデジタル技術に関するパイロット定性調査の最初の調査結果を示す。
- この研究は、幼児がデジタル技術を適切かつ知覚する方法、その利用状況、デジタル体験に影響を与える要因、特に家族の力学についての洞察を提供することを目的とする。
- ベルギーのオランダ語圏のフランダースでは、家庭内の子供や両親と別々に話し合った2人の研究者が、合計10件の家族インタビューを行った。
- インタビューは2014年9月から10月の間に実施された。
- 各インタビューの最中に、少なくとも6人または7人の子供がいたが、年長の若い兄弟も参加していた。
- 10家族のうち8家族で、母親と父親の両方が面接された。2つの家族では、子供たちは母親としか住んでいなかったため、父親はインタビューを受けることができなかった。



1. Introduction:

What young children (0-8) do with digital technologies? (P11)

幼い子供たち(0~8歳)がデジタル技術で何をしていますか？



- このパイロット研究は、新興ICTにおける市民の権利を強化するJRCのプロジェクトECIT(プロジェクトn.572)の枠組みの中で実施された。
- ECITは、
「ソーシャルネットワーク以外のICTによる子どもに対する新たな脅威の特定」
「教育、学校、地域社会、ならびにデジタルと個人の相互作用を通して、これらの新たな問題を予防し緩和することによって、子どもの権利を強化するための勧告の開発」。
を扱っている。
- インターネットの子供の使用に関連する利益と課題に焦点を当てた研究は、これまでは主に9~16歳を対象としていた(例えば、2006年から実施されたEU Kids Onlineの研究を参照)。
- しかし、研究によると、子どもたちはますます若い年齢でオンラインになっている。
- しかし、「幼い子供の技術的、批判的、社会的スキルの欠如は、より大きなリスクをもたらす可能性がある」(Livingstone et al.、2011、p.3)。非常に幼い子供の使用が大幅に増加しているにもかかわらず、研究は遅れている。
- EUキッズオンラインの検索可能なEuropean Evidence Databaseが示すように、9歳未満の子供の研究はほんのわずかである(図1)。
- さらに、ほとんどの研究は定性的ではなく定量的であり、固定インターネットの使用に伴うリスク(モバイルデバイスを考慮する必要はほとんどない)と子供の利益と機会に関するリスクである。
- また、子どもによる新しいテクノロジー使用における子育ての役割にはほとんど注意を払わない(Ólafsson、Livingstone、&Haddon、2014)。
- 最後に、これらの研究は国境を越えた研究ではない。EUキッズオンラインでは、年齢0歳から8歳までの子供の利用可能な文献の最近のレビューと新技術の使用により、いくつかの暫定的な知見が得られた(Holloway、Green

ら、2013; Marsh 2005, Marsh, Hannon, Lewis and Ritchie, Press: Plowman & McPake, 2013; Plowman et al, 2012) :

- インターネット接続のさまざまなデバイスを使用して、子供たちがオンラインで活動を行う。
- オンライン活動は、想像力、想像力、創造性、遊びを刺激する。
- ある時点まで、これらは情報の学習、閲覧、およびナビゲートに役立つ。
- 多くの子供は、自分の年齢層のために設計されていないデバイス/コンテンツを使用する。
- 子供のデジタルプリントは、しばしば未知の結果を伴い、出生時に始まる。
- 幼い子供は、より多くの場合、オンラインで書を読み及ぼすリスクについて悩まされたり、脆弱になる。
- 子供は非常に信頼できる。試合後に誰かに会うように誘われた場合。

- しかし、多くの質問は、幼児やその家族のためのインターネット/デジタル関与の身体的、精神的、感情的、社会的な影響（機会やリスク）について未だ説明されていない。
- このパイロットプロジェクト「若い子どもたち（0-8）とデジタル技術 - 定性的な調査研究」は、ヨーロッパ諸国の学術パートナーと協力して、これらの問題に取り組む。
- 各国の 10 家族のインタビューと観察に焦点を当てる。
- 乳幼児に、親の仲介が新しいテクノロジーへの子供のアクセスの主要な要因であるという前提に基づいている。
- この研究では、限られた数の症例（70 件）を深く見て、可能な限り子供の技術利用の多くの側面を捉えることを目指して、質的アプローチを取った。
- 特に、（オンライン）技術的関与だけでなく、新たなテクノロジーとの（オンライン）相互作用に伴う潜在的な利益とリスクについても検討する。

- 具体的な調査の 4 つの分野を通して、このパイロット研究は、新しい（オンライン）技術の使用によってどのような方法で子どもおよび/またはその家族が権限を与えられたかという全体的な問題に取り組むことを目的としたデータを生成した。
- 言い換えれば、家庭での幼児のデジタル技術の使用に関する研究から、どのような利点やリスクが特定できるのか？

- この報告書の第 1 部では、JRC が資金を提供する 7 カ国間の国境を越えた調査結果を示す。
- 8 歳未満の子供、70 人の家族とのインタビューおよび観察の結果。

- これらの発見は 4 つのテーマにまとめられている。
 1. 8 歳未満の子供はどのように新しい（オンライン）テクノロジーに関わるか？
 2. 新しい（オンライン）テクノロジーは、どのように家族によって認識されるか？
 3. これらの新しい（オンライン）テクノロジー（スマートフォン、タブレット、コンピュータ、ビデオゲーム、アプリなど）は、子供や両親の生活の中で（一般的に家族生活と関連して）果たす役割は何か？
 4. 両親はどのようにして、（家庭や他の場所で）子供の（オンライン）テクノロジーの使用を管理しているか？
彼らの戦略は建設的か制限的か？

2. Findings (P13)

- 質問と答えは別々に示すが、実際には強く相互接続されている。
- 子供のテクノロジー利用は、親が紹介する方法や、子どもと何をすることができるかによって影響されている。
- デジタル技術を用いた子供の活動は、デジタル技術と認知発達のレベルと密接に関連する。
- 両親が子供の技術の使用を制御する方法は、一般的な信念と技術の認識に関連する。
- 最後に、子供の技術を使用する際に発生した特定の出来事は、彼らの認識とその後の使用方法に影響する。
- これらの出来事は、両親の意見や仲介にも影響を及ぼす。

2.1 How do children under the age of 8 engage with new (online) technologies?

デジタルホーム

- 子供たちはメディアが豊富な家庭で育つ。
- 彼らは毎日幅広いデジタルツールと接触する。

- しかし、家庭内のデジタル機器が高度に存在していても、必ずしも ICT が子供に提供されるわけではなく、必然的に使用率が高くなる。
- 幅広いデバイス（テレビ、タブレット、スマートフォン、ラップトップと PC）、通信（スマートフォン）には技術を個別に使用する傾向があるが、子供たちは主に技術を個別に、または順番に楽しんでいる。
- 通常、タブレットとスマートフォンを好むが、デバイスに対する子供の好みは可変である。
- 興味深いことに、子供たちは、所有のではなく、所有したいと望む好ましいデバイス技術を評価する。
- この技術は、高い願望のオブジェクトの「魔法の」価値を持っている。

子供たちはデジタル・ネイティブ

- ほとんどの子供は、簡単かつ迅速に基本的な操作技術を身につける。
- より高度なオンラインコンピテンシーも獲得している。
- 幅広いアプリケーションを制御してインストールし、インターネットで検索することができる。
- まだ読書をマスターしていないユーザーは、ロゴや画像の認識に頼っている。
- 絵文字を画像として扱うため、アジア言語ベースのウェブサイトやアプリでも効果的に行動する。
- 高齢者の中には、特に家族が遠い場合には、ソーシャルネットワークやメッセージャー（Skype や WhatsApp）に慣れ親しんだ人もいる。
- 受動的な消費者としてだけでなく、創造的な方法でデジタル技術を使用する者はほとんどいない。
- 彼らはまた、管理できない状況に遭遇すると、援助を求めなければならない。
- 彼らの能力は、認知発達の状態によって制限される。
- まだ読書スキルを習得していないか、批判的思考をコントロールしていないか、現実と現実の間のフロンティアを容易に区別できない場合に、リスクが高くなる。
- これらの考察により、ドイツのチームは、Digital Native and Digital Immigrant の概念と、それがどの程度まで子どもに適用できるのかを国別報告書で議論することになった。
- 子供たちは、高度で安全で自律的な標準で新しいメディア技術の使い方を自然に学ばないので、Digital Natives だけでは説明できない。
- したがって、学習の他のすべての次元と同様に、親、介護者、および教師からの指導が必要である。

子供は観察から学ぶ

- ほとんどの場合、子供たちは他人や親や他の家族を最初に観察することから学ぶ。
- さらに、兄弟姉妹によって促進されると、彼らの学習曲線は増加する。
- イタリア、特にフィンランドとベルギーの報告書に示されているような近隣諸国のいくつかのケースでは、祖父母、いとこ、若い叔母や叔父のような大家族が、活発な仲介の役割も果たしている。
- 興味深いことに、両親はほとんどの場合、自分の行動を反映している子供たちのことを知らない。
- この調査の一部の親は、インタビュー中に自分のパスワードが子供に知られていることを発見した。

子供たちは、社会的ではなく個別にデジタル技術を使用する

- 状況によっては対照的である。
- フィンランドでは、一般的に、デジタル技術の使用は家族や友人の間でより多くの活動を共有している。
- 他の国では、家族のメンバーが遠く離れているときにオンラインビデオ会議ソフトウェアを介してコミュニケーションを行う。
- タブレットでゲームを共有し、社会的に使用するケースも報告されている。

好きなデバイスはタブレット

- 子供たちはタブレットを強く好む。
- タッチスクリーン技術のおかげで、PC より小さいスマートフォン、そのポータビリティ、使いやすさよりも大きなスクリーンのサイズは、主なリソース。
- 子供を惹きつけているタブレットのもう一つの特徴は、その多機能性。
- タブレットは、普通の PC よりも小さく、便利で、子供にとっては機会が均等で、携帯電話よりはるかに多くの選択肢がある。
- インタビューを受けた子供の大部分は、ゲームや漫画のためのタブレットを使用するが、その中には何かを作成するものがある。
- 写真を撮り、ビデオを編集する。
- さらに重要な機能の 1 つは、タブレットの持ち運びやすさ。
- 容易に他の部屋、長い旅、または田舎に連れて行くことができる。
- 親は長い間待っている間に子供を静かにしておく必要があるときにタブレットをよく使用する。
- 英国の国別報告書で報告されているように、子供の個々の部屋の PC とテレビの減少も同様に注目されている。
- タブレットの多機能で持ち運びやすさという特徴は、これらの現象の要因。

スマートフォンは、融通性の高いポットデバイスであり、用途が多様

- スマートフォンは、ビデオを見たり、ゲームをしたり、メッセージを送ったり、写真を撮ったり、ビデオ通話や最終的に電話をかけることができる。
- ほとんどの場合、子どもたちはさまざまな状況や異なる活動で両親の装置を使用するが、待ち時間に持たせたり、両親が手を離せない時使用し、利用可能な Wi-Fi に自動的に接続する。
- これは、アプリ内購入や、問題のある経験のリスクを増加させる。
- 大部分のケースでは、親はさらに多くのポップアップ、広告、アプリ内購入オプションを埋め込んだフリーアプリを使用することを選択したときに状況が増加する。
- 親は子供たちが何をしているのかを実際に知らず、子供たちがオンラインで活動していることに気づかない。
- 子供たちによるスマートフォンの個人所有は、チェコとロシアのグループでは、スマートフォンを所有している 8 歳未満の子供の数が著しく多かったが、インターネットアクセスはすべてではなかった。
- フィンランドの子供たちの大部分は伝統的な携帯電話を所有していた。
- スマートフォンや電話は、独立性と自立感を与える。
- 同時に、いつでもどこに子供がいるかを知る安心チェックの役割を果たす。
- 考察では、両親と社会に疑問を投げかけている。
- 本当にスマートフォンの自律性のツールか、それとも彼らと対戦しているか？
- 親として子どもの動きをコントロールする必要があると感じるこの社会の信頼レベルはどの程度か？

2.2 How are new (online) technologies perceived by the different family members?

子供たちはデジタル技術を愛し、肯定的な先入観を示す。

- デジタル技術を使う子供の知り合いが少なく、低レベルの場合、子供は手に入りにくいデバイスに「魔法のような」価値を与える。
- 両親が「報酬処罰」に用いると余計欲しくなる。
- デバイスにアクセスする権利は、他の（宿題、清掃）より楽しい行為、またはデバイスへのアクセスの撤回にインセンティブを与え、罰せられた場合の損失の不満を生じさせる。
- 両方の戦略は、デジタルオブジェクトの望ましさを強化する。

子供たちは、インターネットが何であるか、「オンライン」が何を意味するのか、彼らが遭遇するリスク、あるいは彼らを得る利益をほとんど認識していない。

- 子供たちは、デジタル技術を楽しさとエンターテインメントの源泉とみなす。
- 彼らの好きな主な活動は、時には Wi-Fi に接続された様々なデバイスでのゲームやビデオの視聴。
- 尋ねられると、子供たちはインターネットが何であるか、そしてオンラインであるかを理解していない。
- 一般に、この年齢の子供は、ポップアップやアプリ内購入で不適切な年齢のコンテンツや問題のある経験をすでに経験しているにもかかわらず、オンラインのリスクを認識していない。
- オンライン技術の 2 つの否定的な見方が出てきた。
- 1 つは、ポップアップやアプリ内購入の問題を経験した子供の直接経験に関連し、第 2 は大人の知覚と信念に関連する。
- この研究では、再発的に、子供たちはポップアップに遭遇したときの不満を共有した。
- クロスアイコンを使ってポップユースを閉じるという反射を得ている人もいますが、隠れたものや誤解を招くものや長くて複雑なものがあるため、この慣習が尊重されないときは最も不満。
- スマートフォンの小さな画面では、そのような困難が増える。
- 一部の子供は、オンラインサービスを有効にするのに十分なクリックがあったため、直接的に望ましくないアプリ内購入を経験した。
- デジタル技術に対する他の子供たちの否定的な認識は、親の関心を反映しており、これらのデバイスの過度使用が視力障害または精神遅滞または行動障害などの負の健康問題に関連しているとの信念に関係している。

両親は、デジタル技術がポジティブだと考えるが、同時にコントロールと規制もしている。

- デジタル技術は、家庭の仕事と育児に直面する親を助ける。
- 一方、子供のデジタルメディアの利用は、慎重に規制される（時には制限される）必要があり、両親が管理する必要がある問題として認識されている。

保護者は、8 歳未満の子供のために、経済的な結果、付随的な不適切なコンテンツ、健康や社会的な影響など、

さまざまなレベルでリスクを捉えることができる。

- 性的な内容や望ましくない接触よりも、暴力や強い言葉に遭遇することは両親にとって大きな懸念である。

親は、利益の認識がリスクの認識よりも直ぐではないにもかかわらず、異なるレベルの子供のデジタル活動の利益を見ている。

- 親の中には、奨励したい活動、サイトやゲーム、親として彼らの子供のデジタル活動を仲介し、社会的または想像的に積極的に関与する方法について、意見がほとんどない。
- 他の両親は、デジタル活動のメリットと知識獲得、学問レベルや専門職レベルでの将来のニーズへの教育提供、手と目の調整、コミュニケーション能力の向上を重視していた。

両親の中には、子供の技術使用のリスクを過小評価している。

- 彼らは技術の欠如（デジタル技術のスキルだけでなく、読み書きのスキル）やソーシャルメディアへのインタラクションの欠如が、リスクから安全であると感じるため、技術のリスクについての心配を未然に防ぐ。
- したがって、多くの両親は、暴力的で不適切なコンテンツや商業上のリスクに遭遇した子供がいることや、他の子供が安全設定を迂回する可能性があるという証拠にもかかわらず、オンラインリスクを緩和するための堅牢な戦略を開発する必要はないと考えていた。

2.3 What role do these new (online) technologies play in the children's and parents' lives?

デジタル技術は、子供の生活の中で重要な部分（しかし、支配的ではない）。

- 子供たちはデジタルゲームやビデオの視聴が大好きだが、他の非デジタル活動を楽しんでいる。
- デジタル技術の使用は、特に屋外でのプレイや非デジタルのおもちゃなど、多くの他のアクティビティとバランスが取れている。
- 保護者は、テレビを一緒に見たり、外出したり、文化的または社会的活動をする家族活動としてオフライン活動を支持する。

デジタル活動は子供たちに「オフライン」の生活上の利益を支援し、それらを活動の拡大として利用する。

- 子供たちは好きなテレビ番組や音楽を Youtube で探す。
- 好きな映画のキャラクターがあるゲームや、趣味や興味のあるテーマについての情報を探す。
- 場合によっては、オンライン活動がオフラインのゲームや興味を創造したりサポートしたりすることもあると報告されている。
- フィンランドの国別報告書は、議論で以下を指摘した。
- 興味深いことに、オンラインゲームの大部分は、実際には、伝統的なゲームのアクション（女の子向けのドレスアップやおとぎ話、男の子向けのアクションやカードゲームなど）を組み合わせ、仮想世界に転用する。
- 実際には、ここでは伝統的なゲームのアクションが仮想世界に移行していることがわかる。

デジタル技術は両親の育児に役立ちます。

- 一方では、待ち時間（長い旅行や待ち行列）中、または親が自身のために（料理や仕事に）質の高い時間を取り戻す必要があると感じるとき、子供たちに静かにするよう提供する。
- また、すでに述べたように、効果的な「報酬処罰」制度には魅力的なインセンティブも提供する。

2.4 How do parents manage their younger children's use of (online) technologies?

研究文献で確認されている親の仲介には、規則や制限などの制限的戦略と同様に、積極的な調停や共同利用が含まれる（Livingstone&Helsper, 2008）。

- このパイロットのほとんどのケースでは、保護者は制限的な戦略を使用し、デジタルテクノロジーへの子供のアクセスを調整し、制御することに自信を持っている。

保護者は、デジタルテクノロジーへの子供のアクセスを制限し、時間制限を設け、使用条件（ゲームやビデオの

短い選択、厳密にはオフライン、パスワード)を制限する規則を設定している。

- 時間制限は、子供の富んだ活動のタイムテーブル（通常は放課後、宿題や週の日の余分なカリキュラム活動、週末の朝）の自由な遊びのために設定される。
- その時間は、ゲームやビデオの視聴は従来のフリープレイと競合する。
- 他の状況では、デジタルデバイスが家庭や子供の手に入ったときにルールが実装されたが、ほとんどの場合、親が過度に感じていることや子供の行動の変化や家族の動態の変化に反応してルールや制限が現れた。
- 私たちのサンプルのイタリア語の家族は、子供の使用の反応で規則を設定する傾向が薄い。
- これは、児童がデジタル技術とやりとりできる時間が限られていることや、授業の日数が長く、一般的に余分なカリキュラムの活動が続いているため、一般的な遊びのために発生する可能性がある。

将来の問題を予防する目的で、子供の心配なオンライン体験に対して、監視する必要性を感じていない。

- 他の親は制限戦略で想像力を発揮している：
- Wi-Fi ネットワークは1日数時間しか利用できず、デバイスが消えたり、紛失したり、一部のデバイスでバッテリーの自立性が制限されている。
- 親のルールは、状況に応じて変動する傾向がある（雨の日自宅にいる子供、親が時間を必要の場合...）。
- ディナーや家族訪問中のデジタル活動を禁止する社会的ルールは、抵抗されている。
- それにもかかわらず、一部の家庭では、特にイタリアの例のように、毎週ある一定の場合尊重される。
- 他のケースでは、特に、幼児期、ルールは不明瞭でより恣意的に見える。

親の時間、アクセス制限、子どものデジタル活動の遠隔監視のための安全対策が施行されているにもかかわらず、親は依然として子供の実際のデジタル活動をほとんど知らない。

- さらに、保護者（パスワードまたはフィルタ）が実際に子供たちに簡単にバイパスされるケースもある。
- より積極的な仲介であっても、親は家庭教師の役割を持ち、基本スキルを取得して子供たちに一定のレベルの自立使用を許すと消え去る。
- このパイロットでは、フィンランドの家族は、親がオンラインで行ったり、ゲームやオンライン活動を共有したり、デジタル世界と可能性を探求するように促しながら、最もアクティブな調停を実施することを実証する。
- イタリアとロシアでは、積極的な役割は両親よりも祖父母によって多く行われる可能性があり、この種の仲介を円滑に進めるための鍵となる可能性がある。
- **興味深いことに、年上の兄弟姉妹は、弟や妹のリスク予防に積極的に取り組む。**
- この調査では、兄弟や兄弟の役割を果たす兄弟姉妹のケースを報告します。
- 証拠は、両親の積極的な調停（デジタル活動の発見、オンラインとゲームの経験の共有、興味のリスクと機会に関する話）が、機会を減らさずにオンラインリスクへの子供の曝露を減らす傾向があることを示唆する。
- 彼らはまた、オンラインリスクに遭遇した幼い子供の報告（9-12）を減らす。（Dürager & Livingstone, 2012）。
- このインタビュー調査から、新しいアイデアや、利用可能なデバイスやアプリの使い方についてのさらなる指導を歓迎する子供がいる。
- 保護者は子供のオンライン安全の育成に関する助言を歓迎する。
- フィンランドとロシアのグループで1~2件の例外が報告されているため、学校からの助言は限られているように見え、技術に関する問題については学校と家族の間で実質的なコミュニケーションが見られなかった。

2.5 Surprising findings (P18)

- この研究における驚くべき知見は、サンプルや文脈に大きく依存する。
- それにもかかわらず、サンプルで一貫した発見は、は親と子どもの矛盾した説明であった。
- 具体的には、親は子どもの活動や体験について、重要な経験として評価しがちである。
- これは、年長の子供や幼児の場合によく見られる（例えば、Valentine, Marsh and Pattie, 2005; Livingstone and Bober, 2006; Livingstone and Helsper, 2008）が、このギャップが存在していたのはもっと驚くべきことである。
- **サンプルの別の知見は、明示的な学習を支援するためにデジタル技術をあまり使用していないことである。**
- さらに、デジタル教育機器を所有するインタビューを受けた子供たちは、それらをあまり重要視していない。
- インタビューされた子どもたちによる大人のタブレットの主な目的は、就学前の子供のタブレット使用とは対照的に、一般的にはゲームであった。

- 英国チームが報告したように、いくつかの要因がある：
 - 1) 就学前の学童の親は、学校の準備として、数やスペルゲームなどの教育用アプリをダウンロードする可能性が高い。年長の子供たちは、タブレットを余暇の一部として、教育用を避けようとする。
 - 2) 就学前の児童が自分のタブレットを所有していることが少なく、大人がコンテンツを選んでいることを示している。年長のグループでは、タブレットは独占的に使用する可能性が高い。つまり、タブレットは親の選択肢ではなく、ゲームを選択している。
 - 3) 対象となる年齢層は、iPad等の発売時に3~4歳であったため、現在利用可能な教育用幼児アプリも古いもの。したがって、彼らとその両親は、タブレットを教育目的と関連付けることはない。
- ロシア語やイタリア語で示されたように、パイロット調査から現れた最も驚くべき発見の1つは、子どもたちをオンライン技術に社会的に取り組むことに積極的に関わっている祖父母が果たした肯定的な役割であり、技術とデジタルリテラシーの獲得を奨励する。
- おじいちゃんは、通常、子供の近くにいる。自宅で規制されている子供たちに、新たなテクノロジーを試す機会を提供する。
- もっと驚くべきことに、フィンランドチームによって報告されたように、隣人の間でルールの共同創造が行われている。親は、ルールをゲームする時に決めた。これにより、両方の家族の両親が子供の使用を時間通りに監督することが容易になった。彼らは同じ規則を同じように共有していたので、子どもたちはルールを守った

Observation protocol

- このプロトコルはイベントの記録を超え、データの全体的なコンテキストを提供する。したがって、各家族訪問の間、次のことを考える。

観察が行われた場所と物理的な設定が何であったかなどを設定を記述。

家族構成、子供と両親の年齢、民族背景、学校/託児所の出席、親の仕事などの家族の特定と説明。

観察者と観察者との間の相互作用を文書化し、これら5つのカテゴリに特に注意を払う。

1. デジタル関連の活動
2. 使用デバイス
3. 子供のスキル
4. 家族ルール
5. 他の驚くべき、珍しいまたは予想外の側面

1つまたは複数の質問/関心領域の再フォーカスが必要な予期しないイベントに注意。

Children Interview (1 hr)

兄弟に自分の基本ルールを定義するように依頼。

- 一度に1人の人が話す。
- まず、他人が何を言わなければならないか聞いてから、私たちは意見を述べることができる。
- すべてに同意する必要はない。別のやり方で考えるなら、いつもそれを言うことができる。

ツアー中に私に見せた物 (iPad、スマートフォンなど) / 私たちがプレイしたメモリゲーム中に見たオブジェクトについてのあなたの経験について話す

採用されたデバイスと活動

- インタビューの最中に、子供が使用するデバイスや新技術の種類、使用する時期、理由などを調べるのが重要。これらの機器について話をしたり、子供たちが彼らと交流するのを観察することは、テレビのような新しい技術だけでなく、より伝統的な技術に対する子供の認識についても知る絶好の機会。
- インタビューの中で、下記のような活動や質問を行う。これらの質問をすべて尋ねたり、これらの活動をすべて実行したりする必要はない。別の質問をすることもできる。
- 重要なことは、子どもが使用する技術、その使用のコンテキスト、およびこれらの技術に対する子どもの認識の良い概観を得ることだけでなく、子供が何かの活動や疑問に不快感を感じさせないようにすること。
- 言い換えれば、私たちのすべての研究質問に対する回答を子供にやさしい方法で提供できるように、十分な情報を収集する。
- 家族のデバイスを使用する要求は信頼の問題であるため、研究者と家族の間に信頼できる関係が確立されたときに質

問することが課題。すべての参加者は、その場でデバイスを使用する可能性を要求することに合意した。

ウォーミングアップ/文脈の設定 (20分)

- 子供たちの生活の中で新しい技術が果たす役割をより深く理解するためには、子供の生活の様子、趣味、好きなこと、趣味などを理解することが重要。このタイプの情報は、我々の知見を文脈化するためにも重要である。これはまた、子どもたちの世界をよりよく理解する機会を与えてくれるが、子供は自分たちが（新技術の使用だけでなく）自分にとって重要だと感じるほど、もっと楽に感じるかもしれない。
- 子供たちと親の面接の両方を、ウォームアップと同様に、これらの質問のいくつかを尋ねて開始するべきかもしれない：
 - あなたは今日/昨日あなたがしたことを教えてくださいか？（学校へ行く、おもちゃで遊ぶ、書籍を読む、テレビを見る、サッカーをする、など）
 - お気に入りのおもちゃ、本、雑誌はありますか？私にそれらを見せることができますか？
 - 趣味はありますか？どれ？
 - スポーツを練習しますか？どれ？
 - 親友はいますか？彼の名前は何か？一緒にやってみたいことは何か？
 - あなたが好きなこと（たくさん）がありますか？どうして？
 - あなたが気に入らない（やっている）ことはありますか？どうして？
 - あなたの家族はどうですか？何人の兄弟姉妹がいますか？それらの名称は何か？彼らは何歳ですか？彼らは学校に行くのですか？一緒にやりますか？一緒に遊ぶ、テレビを見る、など？どのような種類のゲームと一緒にプレイしますか？あなたの両親と？どのようなことを一緒にしますか？
- この会話を終えた後は、新技術の話題に向かってスムーズに移行し、テレビ視聴や映画などの伝統的なメディア（下記の質問）から始めるべきである。
 - 家族と一緒に映画を見ることがありますか？それとも、映画館に行くのですか？
 - 最後に見た映画はどれですか？それはテレビ、シネマ、Youtube にありましたか？
 - あなたの好きな映画は何ですか？どうして？
 - YouTube /ラップトップ/ i-pad /あなたのお父さん/お母さんの電話などで映画やビデオを見たことはありますか？

可能な活動 (インタビューの条件と設定に応じてオプション)

- **アクティビティ 1:** カードゲーム (タブレット/ラップトップ/ PC /スマートフォンのカードを表示します (伝統的なおもちゃと同様)) 写真のすべてを 1 行に入れてください。ベストを使い、次のベストをするなどのように、行のもう一方の端に行きましょう。ここでは、あなたが好きなものを少なくとも (右から) 使うことができます。それ以降はそれぞれにプロンプトが表示されます)
 - 子供がデジタル機器を識別するので、子供があなたに話すことができると思う場合にのみ、使用頻度、使用場所、使用者、時間帯について質問する彼らはそれを使用します。 1b / 3a
- **アクティビティ 2:** あなたの最高のアプリ/ゲーム/サイトの画像を私に描画します。 [それが描かれたとき] - 図面について教えてください。 1a / 1b / 2a
- **アクティビティ 3:** ファシリテーターとしての子供たちと一緒に行われたデジタルツアー：保護者がデジタルツアーを行うことができます。また、両親と子供の間で分かれたセッションの終わりに家族全員がツアーを行うことができますが、両親は子供たちにイニシアチブを持ち、ツアーを案内し、子供。

新技術の利用に関する疑問

- 携帯電話、コンピュータ、タブレットなどを使用することがあるかどうかを教えてください。私はこれらのもののいくつかの写真をここに持っています - あなたはどちらを使いますか？ [一般的なデバイスの子画像を表示する] 1a
- 必要に応じて：漫画を見たり、ゲームをするなどのために、X、Y を使用していますか？ 1.a
- テレビ/コンピュータ/タブレット/音楽プレーヤー/ラジオ/ゲーム機でベストを尽くしたいことについていくつか教えてください。 1c
- 子供がさまざまなデバイスでできることを観察/聴く。それが自然に起こらない場合は、X デバイスで何ができるかを示すように子供に指示する (メモリカードや、可能であれば家族の iPad やラップトップなどのデバイスに直接表示す)。 1a / 1c
- Web サイトにアクセスしたことはありますか？あなたの好きなものは何か？どうして？ 1b
- お気に入りのゲームを母親の電話/家族の iPad に表示できますか？ 1b

- あなたが私を見せてくれたすべてのもの（例えば、スマートフォン/タブレット/ラップトップなど）（これは、あなたが奪われた場合に最も失われるでしょうか？ / 3a
- カードゲームのタブレット/ラップトップ/ PC /スマートフォン（伝統的なおもちゃ）のカードを表示すると、以下の質問をすることができます。
 - どの[アプリ/ゲーム/サイト]が一番好きですか？私にそれを見せたいですか？ 1b
 - あなたはどのように使っていますか？ 1a
 - あなたがそれを好きな理由を教えてください。1b
 - あなたはいつ演奏/使用しますか？あなたはそれをたくさん使っていますか？ 1a
 - スマートフォンの使い方をどうやって学んだのですか？これをする？誰があなたに教えましたか？ 1d
 - あなたはそれを使っていますか/他の誰とでも遊んでいますか？誰？ 1a。
 - あなたが遊んだり使用したりするとき、あなたは彼/彼女と何をしていますか？ 1a
 - [app / game / site]の、おもちゃ/本/ステッカーなどはありますか？1e
 - [app / game / site]の、どちらを再生するよう友人に教えますか？どうして？ 1b
 - 他のどのアプリ/ゲーム/サイトを使っていますか？これらについて何をしているか教えてください。 1a
- インターネット（またはXデバイス）の使用に関して、良いことと悪い点がありますか？ 2a
- [デバイス]についてどう思いますか？あなたがそれを記述するために単語を選択しなければならない場合は、どの単語を選択しますか？ 2a / 2b
- 写真をプロンプトとして使用して、子供に「これらのものは時々使用するのが安全でないものはありますか？なぜ？2c

スキル

- スキルとは、子供が観察または告げる一般的な意味で子供ができることを指す。
- i-pad のオン/オフ、情報の検索、特定のデバイスの動画の検索、さまざまな画面のスクロール、特定のゲームの選択、Apps のダウンロード、特定のアイコンの識別（Google、YouTube、Facebook など）
- このテーマの重点は、子供のオンライン活動の観察であり、彼らが何をすることができるかについて簡単に質問することではない。

考えられる質問

- これらのうちどれが最も簡単で使いやすいカード（デバイス付きのショーカード）ですか？どうして？ 1c
- これらの（ショーカード）の中であなた自身で使用できるのはどれですか？ 1c
- 他の誰かの助けを借りて使用できるこれらのカード（ショーカード）を選択してください。あなたの兄/妹、お母さん、お父さん、先生ですか？ 1c
- なぜ X、Y を使うのに助けが必要なのですか（そして Z を使わないために）？ 1c
- どうやってこれを使ったのですか？誰がこのことをあなたに教えてくれましたか？ 1d。
- [Device]と[Traditional Game]で同時に演奏することはありますか？ 1e
- ビデオを見たり、お気に入りの[伝統的なおもちゃ]のゲームをプレイしていますか（たとえば、レゴのビデオを見たり、レゴのゲームを Wii でプレイしますか？） 1e
- [Traditional toy]で遊ぶために、ビデオ、写真、ウェブサイトに触発されますか？1e

親の仲介

- 4.0 あなたの親はあなたのことをオンラインで見せて、新しいものをオンラインで見つけるようにあなたを導きますか？
- 4.0 あなたの両親があなたにやりたいことやオンラインで探究することを促す特別なことはありますか？あなたは何かをもっとしたいですか？（たとえば、よりクールなものを表示したり、もっと楽しんでください...）
- 4.0 オンラインになっているときに、彼らと一緒に座ることがありますか？または、オンラインで何をしているのか見守るために近くにいらっしゃるのですか？もしそうなら、あなたはそれを好きですか？なぜですか？
- 4.0 あなたとあなたの両親がオンラインで一緒に行う活動はありますか？誰がそれを求めるのですか？あなたは？あなたの両親はやりますか？学校目的のためですか？それとも、サッカーやジグソーパズルのように
- 4.0 あなたの両親があなたに何かを見せたら、なぜ彼らはそれをすると思いますか？それが役立つと思いますか？あなたがオンラインになったときに、あなたの両親があなたとやりたいこと、あるいはあなたと話したいことがありますか？

家族ルール

- 家族ルールとは、家庭内（および家庭内）のデジタル機器の使用を取り巻く合意、これらの機器の使用を管理する暗黙的および明示的な規則などを指す。これらの規則が適用されるときを参照。

考えられる質問

- あなたは、これらの（自宅にあるデバイスを備えたショーカード）を、あなたが望むだけ使えますか？そうでない場合は、どうしてですか？ 4e
- [x]デバイスをどこでも（家庭、学校、レストランなど）使用できますか？ 4e
- 自分で[x]を使うことはできますか？また、それを使用するには、母親やお父さんがいなければなりませんか？ 4e
- ママやパパは、[X]デバイスを使用したり、[Y]ゲームをプレイできる時間、場所、時間を教えてくれるのですか？もしそうなら、なぜですか？ 4b / 4e
- [デバイス]は、いつでも、いつでも再生または使用できますか？ '4 / 4e :'
- ルールを作成したルールがある場合は '4 / 4e
- 議論し、交渉しましたか？ 'あなたはそれに従っていますか？'あなたが規則に従わないとどうなりますか？ '4.b / 4d / 4e
- [デバイス X]と[デバイス Y]のルールは、異なる家族（たとえば、あなたの弟/妹があなたと同じゲームをプレイできるか、兄/姉妹と同じWebサイトを訪問できますか？訪問？）？ 4c。

珍しい/予期しない/驚くべき

- 重要な、興味深い、関連性のある、驚くべき、珍しいことがある、または観察され、上記のカテゴリに含まれていない場合は、ここにそれらを含めてください。
- 参加へのインセンティブ

■■■■■■■■■■ Parent Interview (1 hr.) ■■■■■■■■■■

- 収集された情報がどうなるか、参加者のデータは匿名で機密に扱われることを説明。
- インタビューを開始する：「今、ラップトップ、スマートフォン、iPad などの新しいテクノロジーやデバイスであなたの子供たちの経験について話し合うつもりである。」
- 半構造化インタビューの中で、または両親に短いアンケートを記入することによって、参加者の家族構成の詳細を収集することで終了するか、関連する質問を直接求めなければならない。

採用されたデバイス、活動、スキル

- インタビューの最中に、子供が使用するデバイスや新技術の種類、使用する時期、理由などを調べるのが重要。
- 重要なことは、両親の視点から、子どもが使用する技術の概要と使用状況を把握しようとする。
- この情報を子供から得られたものと比較して、「子ども」だけでなく、「家族」の生活においても果たす役割をよりよく理解することができる。

ウォーミングアップ/文脈の設定（20分）

- 新しい技術が子どもに果たす役割を理解するために、子どもの生活がどのようなもので、何を、何が好きで嫌いか？趣味は何か？などを理解することが重要
- 親の視点からの情報は、我々の所見を文脈化するためにも重要である。
- これはまた、子どもたちの世界をよりよく理解する機会を与えるが、子供は自分たちが（新たなテクノロジーの使用だけでなく）自分にとって重要だと感じるほど、容易に感じるかもしれない。
- だから、おそらく私たちは両親のインタビューを次のような質問をして開始するべき：
 - あなたの家族について教えてもらえますか？子供の人数は？彼らは何歳ですか？等。
 - あなたの子供（7歳児+兄弟）が、週末を含む典型的な週に何をやるのか教えてください（学校へ行く、遊ぶ、読書をする、テレビを見る、フットボールをするなど）。 1a / 3a
- この会話が終わった後は、新しい技術の話題に向かってスムーズに移行し、テレビの視聴や映画の視聴など、従来のメディアに関する質問から始めてください。
 - 子供たちと一緒に映画を見ることがありますか？それとも、子供たちと一緒に映画館に行くのですか？
 - YouTube /ラップトップで映画やビデオを見たことがありますか？ / iパッド？ /スマートフォンなど？ 3D

考えられる質問：

- 研究者はまず、自宅にある技術機器について自由に話し、特に子供が使用する/最も好きなものを特定するように両親に求める（カードゲームはこの情報を収集するために両親にも使用できる）。
- 次に、最も重要なデバイスであると思われるデバイスについて、より具体的な質問をする。
- ここでは、スマートフォンを出発点として、いくつかのデバイス関連の質問に続いて、デバイスリストの中から最も

適切なものを選んだという一般的な質問がある。

- 家族の誰もが携帯電話やスマートフォンを持っていますか？子供はどう？ 1a
- 子供 X はいつ電話を持っていますか？彼はそれを何のために使うのですか？ 1a / 1c
- 子供が電話を持っていない場合は、次の質問をしてください：あなたの子供は他人の携帯電話を使用しようとするか？もしそうなら、彼はそれで何をしますか？ 1c
- あなたの子供はどのように（スマート）電話の使用法を学んだのですか？ 1d
- スマートフォンとは別に、家庭には他にどのような技術装置がありますか？

- これらのうち、あなたの子供はどのような使い方をしていますか？ 1a
- あなたの子供は[X]デバイスの使い方をどのように学んだのですか？誰かが彼/彼女を教えてくださいましたか？ 1d
- これらのデバイスのうち、あなたの子供が独自に習得できるものはどれですか？また、他の人の助けを借りて使うことができますか？（例えば、使いにくいなど） 1c
- どのデバイスが頻繁に使用されていますか？どうして？ 1a
- あなたの子供のお気に入りのデバイスは何ですか？どうして？彼はそれで何をしていますか？ 1b / 2a
- あなたの子供はオンラインゲームをプレイしていますか？どれ？ 1a
- どのデバイスで、通常これらのゲームをプレイしていますか？ 1a
- 子供はインターネットを使用していますか？何のために？ 1a / 1c
- 通常どのデバイスでインターネットを使用していますか？ 1a
- お気に入りのウェブサイトは何ですか？なぜ彼/彼女はそれらを好きだと思いますか？ 1b / 2b
- お子さんは、写真を撮ったり、ビデオや音を録画したりしていますか？彼らやあなたはそれらを共有したり、インターネット上にアップロードしたりしますか？彼らは他のコンテンツを作成したり、キュレーションしていますか？ 1a / 1c
- あなたの子供はいつでもどんなデバイスやインターネットを使用することができますか？そうでない場合は、どうしてですか？これは、家族ルール、親の懸念事項などのトピックに向けて私たちを導くよい質問です。4.4c
- 子供を励まし、刺激し、教育するためにデジタル技術を使用していますか？ 3f / 3g

タブレットについて考えられる質問

- あなたは自宅で動くタブレットをいくつ持っていますか？ 1a
- 何歳で彼/彼女はそれを使い始めたのですか？誰が彼/彼女に使用するように教えた？ 1a
- 彼は何をしたのですか？ 1a / 1c
- 典型的な週の日/週末の日にタブレットをどのくらいの期間使用するとしますか？ 1a
- 彼/彼女は誰とでもタブレットを使用していますか？もしそうなら、どうですか？ 1a / 1d
- 誰がそれらをアップロードしましたか？ 3g
- お気に入りのゲーム/アプリはどれですか？ 1b / 2a / 2b
- 誰が彼にタブレットの使用を教え、何歳から？ 1d
- あなたはタブレットの使用において何かを教えましたか？この知識はどこから来たと思いますか？ 1c / 2d
- タブレットを使用することからどんなことが分かりますか？ 1c / 2d (i)

ゲーム機に関する考えられる質問

- お子さんは自宅でゲームコンソールを使用していますか？ 1a
- 何歳で彼/彼女はそれを使い始めたのですか？ 1a
- どのゲームのプレイが一番好きですか？ 1b
- 典型的な週に/週末にゲームコンソールを使用すると、どれくらいの期間あなたは言うでしょうか？ 1a
- 誰が彼/彼女がプレイできるゲームを選ぶか？ 4 / 4b / 4c
- あなたの子供は規則に従っていますか？「彼らがそれに従わなければどうなりますか？」 4e
- 彼/彼女は誰とでもゲームコンソールで遊んでいますか？ 3D
- 子供と一緒にゲームをすることはありますか？どれ？ 3D
- ビデオゲームをプレイすることによってどんなことが分かりますか？ 1c

コンピュータ/ラップトップについて考えられる質問

- 自宅に稼働するコンピュータ/ラップトップはいくつありますか？
- あなたの子供は自分のコンピュータ/ラップトップを持っていますか？
- あなたの子供は、典型的な平日または週末にコンピュータ/ラップトップをどのくらいの期間使用しますか？ 1a
- 彼/彼女はそれに対して何をしていますか？ [プロンプト：情報、画像の検索、ビデオの視聴、オンライ

- ンゲームのプレイ、Skype、SNS、...] 1a / 1c
- コンピュータ/ノートパソコンを使用したことはありますか？もしそうなら、何のために？ 3D
- コンピュータ/ラップトップをいつ、どのような年齢から使用するよう教えたのですか？1d
- コンピュータ/ラップトップを使用することから、どんなことがあると思いますか？ 1c / 2d (i)

音楽に関する疑問 (ラジオ、MP3 /ミュージックプレーヤー - MP4 /ビデオプレーヤー)

- あなたの子供は、どのくらいの期間、典型的な平日または週末に音楽を聴いていますか？
- 彼または彼女は何を聞きたいのですか？ 1a
- あなたの子供は自分の MP3 /音楽プレーヤーを持っていますか？どのくらいの頻度であなたの子供は、典型的な週日/週末にそれを聞いているのですか？ 1a
- 彼/彼女は何を聞いたり見守ったりするのが好きですか？ 1b
- 特定の曲を購入したり、特定のビデオをアップロードするよう依頼したことがありますか？そうなら、私に例を挙げてください。 1a

テレビに関する疑問

- 子供は自分の寝室にテレビを持っていますか？
- 典型的な週の日/典型的な週末の日にテレビを見ている時間はどれくらいですか？ 1a
- あなたの子供はどのテレビ番組を見たいのですか？ 1b
- 好きな映画は何ですか？ 1b
- テレビやDVD プレーヤーの使用方法は、どのように独立していますか？ 1c
- 典型的な週の日/典型的な週末の日に映画を観る時間はどれくらいですか？ 1a
- どんなプログラムを一緒に見ますか？ 3D
- あなたの兄弟/姉妹/両親と一緒に[デバイス]を使用/遊んでいますか？いつ？どれだけの時間？誰が最高ですか？どうして？ 3D
- PC /ラップトップ/ネットブックのいずれかのデバイスでテレビを見ますか？ゲームコンソールプレーヤー；携帯電話；タブレットコンピュータ；ポータブルメディアプレーヤー？いつ？ 1a
- テレビを見ているときに[子供の名前]はどのようなことをしていますか？ [必要に応じて - 歌/踊り/演劇など]最も一般的な活動は何ですか？ 1a
- [子供の名前]の遊びは、テレビや映画に関係していますか？もしそうなら、彼らは何をしますか？ [Probe how、たとえばドレスアップ、他の家族にもキャラクターなどを求めてください]。

オフラインとオンラインの実践

- お子さんはおもちゃ、本、雑誌を持っていますか？どれ？ 1e
- あなたの子供は趣味を持っていますか？どれ？ 1a / 1b / 1e / 2a (利害関係が技術に関連する場合)
- あなたのお子さんは、自分の友達など何をしたのですか？ 1a / 1b / 1e / 2a (利害関係が技術に関連する場合)
- あなたの子供がとても好き(何か)なことはありますか？ 1a / 1b / 1e / 2a (利害関係が技術に関連する場合)
- あなたの子供が気に入らないことはありますか？ 1a / b / 1e / 2a (利害関係が技術に関連する場合)
- あなたの子供と一緒に遊んだり、他のことを一緒にしますか？ 1a / 3c / 1e / 3d (利害関係が技術に関連する場合)
- お子様(お母さんではなく)お父さんとともに(例えば、サッカーやビデオゲーム、学校に行くなど)、その逆のことはありますか？ 1e / 3c / 3d (利害関係が技術に関連する場合)
- あなたはどのような種類のことを一緒に行うのですか(家族全員)。テレビを見るなど？ 1e / 3c / 3d
- あなたの子供が持っている他のおもちゃや本などと比較して、あなたの子供の技術デバイス(例えば、デバイス[x]のような) 1e
- 他のおもちゃ、本、あなたの子供が持っているものと比べて、あなたの子供はどのくらいの頻度でデバイス[x]を使用していますか？ 1e
- タブレット/スマートフォンにダウンロードするゲーム/アプリケーションはどのように選択しますか？ [プロンプト：タブレットのデフォルトでは、子供のおもちゃや映画に好きなアプリ、無料かどうか、信頼できますか？子供の選択...] 1e

親の仲介

- 4.0 XXに話をして、彼らがオンラインになる方法やオンラインでできることを指導しようとしていますか？
- 4.0 XXがオンラインでやりたいと思っていることはありますか？オンラインで何かをもっとしたいですか？
- 4.0 あなたがオンラインになっている間にあなたの子供(達)と座ることがありますか？または、オンラインで何をしているのか見守るために近くにいらっしゃるのですか？もしそうなら、なぜですか？
- 4.0 あなたとあなたの子供がオンラインで一緒に行う活動はありますか？なぜ(あなたはこれらの活動を一緒に実

行しますか？

- 各質問の後 - 理由を尋ねます。
- フォローアップの質問：何が利益/害になるとお思いますか？あなたがしたい、またはあなたの子供があなたに欲しいから、またはこれについてあなたの子供と話したので、あなたはこれをしますか？あなたがこれをやっているとあなたはどれくらい効果があるとお思いますか（例えば、時間を見つけることが難しい、または家の仕事や他の子供たちがあなたの努力を困難にするなど）

家族ルール

- デジタル機器/インターネット/その他の使用に関する規則はありますか？家に？ 4
- すべての人が同じですか？ 4c
- 誰がこれらのルールを作成するのですか？あなたの子供たちは規則を作る際に言うことがありますか？ 4b
- あなたの子供が使用する/見ることができるプログラム/ゲーム/アプリケーション/について何らかの決定をしていますか？はいの場合はどうですか？ 4（または「何がルールであるか」という質問が追加されました） / 4a
- すべての家族はこの規則を受け入れますか？もしそうでなければ、規則に反している子供たちにどう対処しますか？ 4d
- これらのルールは時間の経過とともに変更されましたか？はいの場合、なぜですか？ 4a / 4b
- デジタルデバイスは、家族の「報酬制」システムの一部ですか？はいの場合、どのように誰と誰ですか？ 4.1 / 4c
- ラップトップ/コンピュータにペアレンタルコントロールをインストールしていますか？ 4.1 / 4c
- ウェブサイトやインターネットプロバイダ（YouTube など）で提供されるセーフモード機能を使用していますか？ 4.1 / 4a

新しい技術と親の懸念に対する親の意識

- あなたの子供のために、特にどの技術が「プラス」または「マイナス」であるとお思いますか？どれ？どうして？ 2d (i)
- 新しい（オンライン）技術（子供が時間を過ごす、子供が見知らぬ人などと接触する恐れがあるなど）に関する子供の経験について何らかの心配をしていますか？どうして？ 2d (ii)
- あなたの子供の（オンライン）技術はどれだけ重要だとお思いますか？ 2d (i) / 2d (ii) / 3a
- 新しい（オンライン）テクノロジーの重要性はどれですか？そして家族のために？ 3b / 3c
- あなたの子供の（オンライン）技術の使用は、家庭生活に何らかの形で（プラスおよび/またはマイナス）干渉するとお思いますか？（例えば、家族の相互作用は減少している）。 2d (ii) / 3e / 3f
- 自宅で新しい（オンライン）技術を使用することによって、家族の親子関係が何らかの形で助けられたり影響を受けたり影響を受けたりしていると感じますか？どうやって？ 3g
- あなたの子供がこれらの技術のいずれかを使用することにより利益を得ると感じていますか？どれ？どうして？ 2d (i) / 2d (ii) /
- これらの技術を使用している子供に心配や不安がありますか？家庭での新技術の使用についてあなたがそうするなら、あなたはそれについて何をしますか？ 2d (i) / 2d (ii) /
- あなたの家族の誰かが、オンラインで肯定的/エキサイティング/啓発的な状況を経験しましたか？何が起こった？あなた/あなたの子供は何をしましたか？ 2d (i) / 2d (ii)
- あなたの家族の誰かが、オンラインでは難しい/不快な状況に遭遇しましたか？何が起こった？あなた/あなたの子供は何をしましたか？ 2d (i) / 2d (ii)
- ピクチャをプロンプトとして使用して（必要な場合）、「これらのものの中には時々使用するのが安全でないものはありますか？なぜ？2c

珍しい/予期しない/驚くべき

- 重要な、興味深い、関連性のある、驚くべき、珍しい、または上記のカテゴリに含まれていない、珍しいことがあれば、ここにそれらを含めてください

クロージング

- 私たちは今訪問の終わりに近づいています。誰かが私たちが話していないことについて追加したいことがありますか？
 - ◇ 要約
 - ◇ 参加者に感謝
 - ◇ 追加情報（Insafe Activity Book と JRC の資料）と参加者への連絡